



EnDOSkopie – Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt

Description

1995 veröffentlichten die Westwood Studios ein Spiel, welches das Zeitalter der Echtzeit-Strategiespiele (RTS) einleitete. Zwar erfanden sie es bereits drei Jahre zuvor mit ihrem Titel **Dune II**, doch während das Wüstenspiel viele kalt ließ, kam an der neuen Marke kaum ein Spieler vorbei.

Inszenierung pur

Bei den meisten Spieleklassikern bleiben eine eingängige Spielmechanik oder eine besonders tolle Atmosphäre in Erinnerung. Beim ersten Teil der C&C-Serie denke ich aber zunächst an die wuchtige Aufmachung. Schon die Installation des Spiels war ein Erlebnis. Während die meisten Spiele auf ein langweiliges Setup setzen, war man beim Titel der Westwood Studios bereits bei der Installation voll im Spiel. Die Computerstimme von EVA, die vielen kleinen Animationen und der typisch grüne Look waren unwiderstehlich. Während die Ladebalken voranschritten steigerte sich unweigerlich der Wille, endlich spielen zu dürfen. Und dieser Wille wurde nicht enttäuscht.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/07/Westwood-Intro-CC-1.mp4>

Für die Zeit ungewöhnlich hatte das Spiel zwei CDs. Bei einer Bildschirmauflösung von 320×200 Bildpunkten mochte man sich kaum vorstellen, was so viel Speicherplatz fressen sollte, bis man die erste Mission startete. Je nach CD entschied man sich für eine der beiden Seiten, GDI oder NOD. Jede Mission wurde von einem Briefing mit echten Schauspielern begleitet, gefolgt von einer Renderanimation vor und nach der Mission. Aus heutiger Sicht wirkten die Filme ungewollt komisch und die Animationen billig. Damals, auf einem 15“ Röhrenmonitor, waren sie ein Augenschmaus. Alleine für die Renderanimationen lohnte es sich schon immer weiter zu spielen.

Spielspaß pur

Wie gesagt, gab es die Spielmechanik bereits von Dune II, das 1992 veröffentlicht wurde und irgendwie nicht zu mir vordringen wollte. Die PC Games feierte es im Februar 1993 mit 87 Spielspaßpunkten, die PC Player konnte sich weniger dafür begeistern und vergab 79 Punkte. Beim

ersten C&C Teil sah das schon anders aus. Die PC Player goutierte es mit 91, die PC Games mit 90 Punkten – und dies völlig zu Recht.



Briefing der GDI-Mission

Hinter dem optisch aufgeblähten Werk steckte ein grandioses Spiel. Mit der GDI spielte man in Europa, mit NOD in Afrika in der fernen Zukunft. Der Spieler errichtete Basen, produzierte Strom und baute das wertvolle Tiberium ab. Dieser Rohstoff stammte aus dem Weltraum und verbreitete sich schneller als Kaninchen in Australien. Das Mineral saugte förmlich alles Wertvolle aus der Erde und ließ sich damit leicht zu Geld machen, welches in neue Truppen investiert werden konnte. Während die GDI die vereinten westlichen Nationen repräsentierte, also im Prinzip so was wie die NATO war, stellten die Bruderschaft von NOD eine mächtige Sekte dar. Im Verlauf der Serie bekommt man mit, dass es diese Sekte schon seit langer Zeit gibt.

Du bist nicht alleine

Beide Seiten spielen sich nahezu gleich. Sie bauen in fast identischer Weise ihre Basis auf, können Verteidigungseinrichtungen errichten und Truppen ausbilden. Fußsoldaten, Panzer und Hubschrauber gehen so lange aufeinander los bis der Feind besiegt wurde. Neben den fünfzehn Missionen konnte man auch frei gegen die KI (Skirmish) oder im Netzwerk spielen.



Command & Conquer Remastered – In dieser Mission schalten wir mit einem Scharfschützen die Gegner aus

Der Netzwerkmodus war für die damalige Zeit ein Erlebnis. Allianzen konnten noch nicht bei Spielstart beschlossen werden. Die Spieler mussten sich erst auf der Karte sehen, anklicken, „A“ drücken und hoffen, dass dies der potentiell Verbündete auch tat. Wenn nicht, wurden die eigenen Truppen von ihm getötet, während sie es stillschweigend hinnahmen. Auf die gleiche Weise konnte auch eine Allianz beendet werden. Ein paar Ingenieure in der Basis des Freundes untergebracht, die Allianz gekündigt und die wichtigsten Gebäude eingenommen: Schon konnte man sich über den Sieg freuen – und neue Freunde suchen.



Command & Conquer Remastered – Basisbau ist das A und O

Eine wesentliche Neuerung zu Dune II war die Möglichkeit mehrere Truppen auf einmal zu befehligen. Beim Spiel von 1992 musste noch jede Einheit einzeln befehligt werden, bei C&C marschierten sie zusammen, wenn auch in unterschiedlichen Geschwindigkeiten.

Obwohl C&C der erste große RTS-Titel war, so ließen sich die Entwickler einiges einfallen um in den Missionen Abwechslung zu bieten. Schon damals musste man neben den typischen „Bau eine Basis auf und vernichte alle Gegner“ Missionen ohne Basis Gebiete befreien oder mit einem Elitesoldat feindliche Gebäude in die Luft sprengen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/07/CC-1-Intro.mp4>

Neben der tollen Grafik, die 1996 auch als SVGA-Version für Windows 95 erhältlich war, beeindruckte auch die Musik. Die meisten Lieder wurden in späteren Teilen der Tiberium-Saga übernommen und nur neu aufgelegt. Die rockige Soldatenmusik passte einfach perfekt zum Szenario.

Indizierung pur

Deutschland wäre nicht Deutschland, wenn nicht irgendein debiler Beamte eine Zensur fordern würde. Im Original kämpften kleine Pixelmenschen gegeneinander. Es gab entsprechend Pixelblut und Schreie, ein paar der Zwischensequenzen waren auch nicht ohne. Das ging damals im Land der dichten Denker natürlich überhaupt nicht, weshalb die Westwood Studios eine spezielle Version auf den Markt bringen mussten. Das Resultat: Die Menschen wurden zu Cyborgs (was ohnehin die falsche Bezeichnung war, da es sich tatsächlich um Androiden handelte) und statt Blut durfte man auf einem dunkelgrünen Hintergrund schwarzes Öl bewundern. Geschrien wurde auch nicht mehr, man hörte lediglich Geräusche die an auf der Stirn zerdrückte Bierdosen erinnerten.



Nach dem Kampf gibt es eine kleine Statistik

Jugendschutz in Deutschland

Demnach mussten auch ein paar der Szenen geschnitten werden. Das ganze Trieb vor allem auf dem Schwarzmarkt seine Blüten, wo verschiedene Versionen u. a. mit „vier Sekunden mehr Video“ beworben und tatsächlich auch gekauft wurden.



Auch in der Wüste geht es heiß her

Der deutsche Jugendschutz begleitete die Serie lange sehr kritisch. Tiefpunkt war 2003 das verstümmelte **Command & Conquer: Generäle** und hier allen voran der Umstand, dass die Selbstmordattentäter durch rollende Fassbomben ersetzt wurden. Die Liste der Streichungen war bei diesem Teil besonders lang. Zivilisten wurden komplett entfernt, Anthrax in Säure umbenannt, Menschen waren wieder Cyborgs und so weiter.

Unbeliebter wurde die Serie dadurch in Deutschland nicht, im Gegenteil. Es verleitete Sammler nur dazu, die Originale aus dem Ausland zu importieren um eine möglichst komplette Sammlung vorzuweisen.

Die Nachfolger

Blizzard setzte 1994 mit **Warcraft: Orcs & Humans** eine eigene Duftmarke, der enorme Erfolg von C&C schaffte es aber erst das Genre bekannt und beliebt zu machen. Blizzard setzte 1995 mit **Warcraft II: Tides of Darkness** einen drauf, begann aber die Firmenpolitik zu überdenken und versuchte wenige, qualitativ hochwertige Titel zu veröffentlichen.



Auch die NOD-Missionen werden von Video-Briefings begleitet

Westwood war aus einem anderen Holz geschnitzt. Während fast jede andere Serie sich treu blieb, wurde Command & Conquer zum Überbegriff von erst zwei und später drei Universen. Die Tiberium-Saga spielte in einem alternativen Universum. 1999 erschien **Operation Tiberian Sun**, was von Presse und Spielern vorwiegend deshalb kritisiert wurde, weil die Screenshots auf der Packung geschönt waren. Das 1997 veröffentlichte **Sole Survivor** erschien nie in Deutschland und floppte auch international komplett. **Renegade** von 2002 war ein Shooter im Tiberium-Universum. Ein solides Spiel, das aber kaum jemand haben wollte.



Die Command & Conquer Remastered Edition bietet die Möglichkeit, per Leertaste in den Retro-Look umzuschalten

Als 2007 **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** erschien war Westwood Studios bereits Geschichte. Zwischendurch von Electronic Arts aufgekauft und ein paar Jahre später eingestampft verrannte sich die Serie völlig. Mit dem dritten RTS Teil der Tiberium-Serie führte man zumindest eine dritte Rasse ein und versuchte somit dem erfolgreichen **Starcraft** von Blizzard nachzueifern. 2010 fuhr Electronic Arts die Serie mit **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** komplett an die Wand und es folgte nur noch 2012 **Tiberium Alliances** als Browser Spiel. Im Kern ist das immer noch ein gutes Spiel, hat aber mit Echtzeit-Strategie nichts mehr am Hut.

Alarmstufe Rot

Im Oktober 1996 veröffentlichte Westwood **Alarmstufe Rot** als zweites Universum. Die Serie spielte in einem alternativen Universum in dem Hitler durch eine Zeitreise Einsteins aus der Geschichte radiert wurde. Dadurch wurden die Russen viel mächtiger und ein neuer großer Krieg entbrannte. Die Red Alert-Serie nahm sich noch weniger ernst als die Tiberium-Serie und war ein experimentelles Feld für verrückte Ideen. Mein persönliches Highlight war **Alarmstufe Rot 2** (2000) samt der Erweiterung **Yuris Rache** (2001) und dem beigelegten Editor. 2008 erschien noch **Alarmstufe Rot 3**, was damals durch einen Koop-Modus in den Missionen glänzte. Auch wenn das Spiel wieder zahlreiche Fans begeisterte war dies der bis heute letzte Teil aus der Red Alert-Reihe.



Aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten der Einheiten sind die Kämpfe oft recht taktisch

Generäle von 2003 mit der Erweiterung **Die Stunde Null** war zwar wieder ein richtig gutes Spiel, allerdings in einem weiteren Universum angesiedelt, das weder mit Tiberium noch etwas mit Russen zu tun hatte. Westwood und später Electronic Arts versuchten einfach alles unter den großen C&C Hut zu bringen und hofften auf tolle Verkaufszahlen. Viele Fans waren davon irgendwann genervt, auch wenn sie einige der Spiele im Kern liebten. Gerade bei **Generäle** bekamen die Entwickler etwas halbwegs in den Griff, was sonst ein großes Problem der Serie war: Die Balance. Während Blizzard noch Jahre nach der Veröffentlichung seiner Spiele mit Patches an der Balance der Einheiten feilte, war im C&C Universum meist eine simple Strategie von Erfolg gekrönt: bau viele Panzer und mach alles platt.

C&C heute

Beim Anblick der Serie möchte man als Fan nur Star Trek zitieren. „Er ist tot, Jim.“

Nach dem Erfolg des ersten Teils sprießen RTS-Titel wie Schimmel im Badezimmer. Es gab einige sehr solide Serien wie **Age of Empires**, Warcraft und Starcraft oder innovative Titel wie **Total Annihilation**. Aber es gab auch unglaublich viel Mist, da jeder Publisher der Meinung war, mindestens einen, besser mehrere RTS im Angebot haben zu müssen. Westwood warf man lange vor, den 3D-Trend verpasst zu haben, aber immerhin lieferten sie solide 2D Kost in isometrischer Grafik ab, während zahlreiche Entwickler grausame 3D Spiele veröffentlichten. Und das so lange, bis der Markt übersättigt war.



Wenn Soldaten durch das Tiberium laufen, verlieren sie Energie und können sterben

Irgendwann konnte es sich nur noch Blizzard leisten mit **StarCraft II** 2010 einen aufwendig produzierten Titel zu veröffentlichen und zum Erfolg zu führen. Sie zeigten nahezu in Perfektion, was aus der C&C-Serie hätte werden können. Grandiose Missionen, eingebettet in einer tollen Handlung mit fabelhaften Renderanimationen und Erzählungen in der 3D Engine.

2020 veröffentlichte Electronic Arts die **Command & Conquer Remastered Collection**. Dies beinhaltet die überarbeitete Version des ersten C&C und Alarmstufe Rot mit überarbeiteter Grafik, verbessertem Sound und Bonusmaterial. Es bietet 4K-Grafik, neu bearbeitete Musik, hochskalierte Full-Motion-Videofilme, eine verbesserte Seitenleisten-Benutzeroberfläche, moderne Online-Funktionen und eine freischaltbare Galerie mit ungenutzten und „Making-of“-Inhalten.

Die Sammlung enthält drei Erweiterungspakete: The Covert Operations, Counterstrike und The Aftermath sowie zusätzliche Missionen und Briefing-Videos aus den Nintendo 64- und PlayStation-Ports, insgesamt etwa 100 Kampagnenmissionen. Generell wurde das C&C-Feeling der ersten Stunde sehr gut in die heutige Zeit transportiert. Allerdings hätten ein paar Verbesserungen an der Wegfindung und den immer noch dummen Sammlern nicht geschadet.

Und weiter?

C&C ist dennoch tot. EA bietet neben der Remasterd-Edition noch Alarmstufe Rot 3 und **The Ultimate Collection** an. Zwar gab es immer mal wieder Versuche und zahlreiche Gerüchte, die Serie mit einer richtigen Fortsetzung neu zu beleben, veröffentlicht wurde aber nichts.

Das Genre hingegen lebt noch – irgendwie – weiter. Eine Zeit lang kursierte der Witz, dass der sicherste Weg, pleite zu gehen, darin bestünde, ein Echtzeitstrategiespiel zu entwickeln. Alle paar Jahre versucht sich ein kleineres Studio daran und führt mit etwas Glück ein paar Innovationen ein. C&C lebt noch im Browser weiter und im Herzen der Fans. Wer die ersten Teile spielen will, kann sich auch [OpenRA](#) anschauen. Damit laufen die alten Spiele selbst unter Windows 10 problemlos und da

EA die SVGA-Version des Tiberium Konflikts vor ein paar Jahren als Freeware raus gab, kann sich heute noch jeder daran erfreuen. Frei von Zensur!

Date Created

14. Juli 2018

Author

sven